



Foto: Erik Ruud



Medlemsundersøkelse ungdom 13 til og med 18 år

## Hva mener du om filming og strømming av din idrettsaktivitet?

# Innholdsfortegnelse

1. Mål og bakgrunn .....	2
Målet for medlemsundersøkelsen.....	2
Bakgrunn.....	2
2. Deltagelse, prosess og gjennomføring.....	3
Deltagelse i undersøkelsen.....	3
Prosess og metode for utforming, utvalg og gjennomføring .....	3
3. Hvor mange og hvem har deltatt i undersøkelsen? .....	5
4. Resultater del 1 – filming, trening og sosiale medier.....	6
5. Resultater del 2 – strømming av kamper og konkurranser .....	12
6. Resultater del 3 – regler og rammer for strømming .....	19
7. Avsluttende kommentar og veien videre .....	23

# 1. Mål og bakgrunn

## Målet for medlemsundersøkelsen

Alle ungdommer har rett til å bli hørt i saker som angår dem. Medlemsundersøkelsen har som mål å kartlegge hva ungdom i alderen 13 til og med 18 år mener om strømming og filming av kamper og konkurranser i den idretten de deltar. Dette inkluderer også deling på sosiale medier og vise opptak på trening, og ungdoms rett og mulighet til å reservere seg eller gi samtykke til strømming og filming.

Resultatene fra undersøkelsen vil være en viktig del av det videre grunnlaget for beslutningstagere i særforbund og Norges idrettsforbund som er ansvarlige for å lage regler og rammer for strømming og filming av ungdom i idretten. Den kan også være et viktig bidrag inn til videre dialog med offentlige beslutningstagere i departementer og direktorater.

## Bakgrunn

I kamper og konkurranser for ungdom i idretten har filming og strømming, og hvordan dette deles på sosiale medier og digitale plattformer, blitt et viktig tema. Foreldre, trenere, arrangører, utøvere og andre tilskuere har gjennom lenge filmet og lagt dette ut på sosiale medier eller brukt det i treningsøyemed. De siste årene har også flere særforbund, idrettslag og cuper inngått avtaler med ulike profesjonelle aktører om å strøme kamper direkte via deres digitale plattformer.

Det har inntil i 2022 ikke vært felles regler og rammer for filming og strømming. Dette har vært viktig å få på plass slik at alle som filmes og strømmes får sine rettigheter, behov og meninger ivaretatt. En først versjon av retningslinjer ble vedtatt av idrettsstyret i juni 2022 ([De finner du her](#)). Som del av vedtaket ble det bestemt at disse skulle revideres innen ett års tid, etter at mer informasjon om barn og unges meninger i målgruppen har blitt innhentet og man hadde et grunnlag for å gjennomføre en barns beste vurdering (barnerettighetsvurdering).

For å sette gode rammer for praksis rundt filming og strømming på idrettens arenaer er vi avhengig av et godt kunnskapsgrunnlag og at personer som berøres av filming og strømming blir hørt. Dette gjelder spesielt barn og unge, både fordi det er viktig å høre hvordan de opplever at filming og strømming påvirker dem, og fordi beslutninger om rammer for filming og strømming som alder, nivå og reservasjon/samtykke berører dem, deres trygghet og muligheter for å dele egne opplevelser.

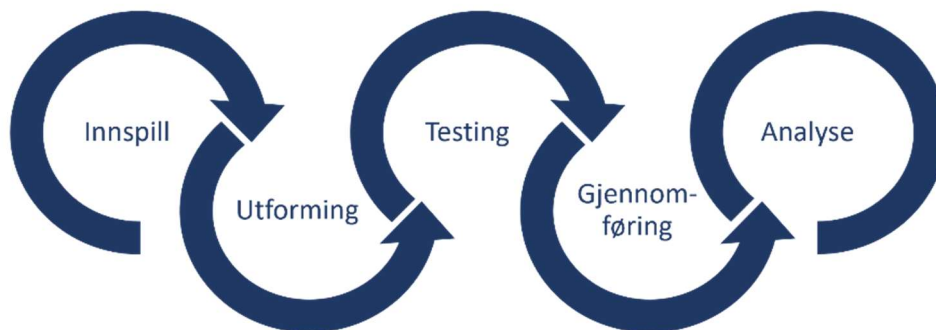
Medlemsundersøkelse blant ungdom i alderen 13 til og med 18 år, sammen med fokusgruppeundersøkelsen blant 16-åringene som er gjennomført av Forskningscenteret for barne- og ungdomsidrett ved Norges idrettshøgskole (FOBU ved NIH), er avgjørende for å sikre en god medvirkning fra barn og unge. Informasjonen vil samlet sett gi viktig kunnskap om hva ungdom i idretten mener her og nå, være et viktig grunnlag for å gjøre en barnets beste vurdering (barnerettighetsvurdering) og utgjøre et viktig grunnlag for beslutningstagere.

## 2. Deltagelse, prosess og gjennomføring

### Deltagelse i undersøkelsen

Basketballforbundet, Bandyforbundet, Fotballforbundet, Gym- og turnforbundet, Håndballforbundet, Ishockeyforbundet, Judoforbundet, Rytterforbundet, Skiforbundet, Svømmeforbundet, og Volleyballforbundet ble i november 2022 forespurt om de ønsket å delta i gjennomføringen av en medlemsundersøkelse om filming og strømming i ungdomsidretten i aldersgruppen fra 13 til og med 18 år. Alle ni svarte ja og har deltatt i forprosessen med utformingen av undersøkelsen, utvalg og rekruttering av idrettslag og deltagere, og praktisk gjennomføringen av undersøkelsen.

### Prosess og metode for utforming, utvalg og gjennomføring av undersøkelsen



**Utformingen** av undersøkelsen ble gjort gjennom en involverende prosess med interessenter som har viktig erfaring og kunnskap om målgruppen og idrettene. Før utformingen av undersøkelsen og spørsmål startet ble flere interessentgrupper høsten 2022 og vinter 2023 forespurt om hva vi bør spørre om, hvordan vi bør spørre, og hvem vi bør spørre. Dette inkluderte innspill fra:

- Fagansatte som jobber med barn og ungdom i særforbund og idrettskretser (fagforum)
- Rådgivere i særforbund som bekreftet at de ville delta i prosessen
- Ungdom i målgruppen; Dette var to lag, et lag for gutter og ett for jenter, i Håndball i Viken Øst og en blandet gruppe i Gym- og turn i Bergen, Vestland.
- Barneombudet, Redd Barna og Stine Sofies Stiftelse
- Forskningscenteret for Barne- og ungdomsidrett ved NIH (FOBU)

Innspillene ble sammenstilt og utgjorde grunnlaget for utforming av spørsmålene og ungdomsvennlig informasjon til undersøkelsen. Denne ble så sendt ut til kommentar hos eksperter rundt undersøkelser og medvirkning for barn og unge hos Redd Barna og Barneombudet, rådgivere i særforbund som skulle delta og forsker på spørreundersøkelser og målgruppen ved FOBU ved NIH. Viktige tilbakemeldinger inkluderte lengde, språk og form i spørreskjema og informasjonsskrivet, og utforming av spørsmål og formuleringer. Spørreundersøkelsen ble så testet ut med målgruppen. Her var det et lag i basketball 13 år-gutter og et lag i fotball 13 år-jenter som kom med sine kommentarer og innspill til skjema, spørsmål og informasjonssarket til undersøkelsen.

*Se vedlegg 1 for spørreskjema og informasjonsskriv som ble sendt ut.*

**Gjennomføringen** av undersøkelsen ble gjort av særforbundene, basert på klare felles rammer steg for steg. Dette inkluderte rekruttering av idrettslag, utsending av QR-kode til spørreskjema og informasjonsskrivet til idrettslagene som skulle delta, og utsending av purring underveis i gjennomføringen. Særforbundene gjorde et utvalg av idrettslag ut ifra mål om en god fordeling mellom alderstrinn, kjønn, bygd og by, idrettslag med satsningsgrupper og rene breddeidrettslag. Det ble skissert et minimum på 6 lag/grupper (med minimum 6 utøvere) og en maks på 18 lag/grupper, fordelt på alderstrinnene 13-14 år, 15-16 år, 17-18 år. Det var ønskelig å oppnå et minimum på 50-60 enkeltvar per særforbund. Enalyzer ble valgt som leverandør av digital løsning for gjennomføring og for analyse, og sto for det digitale spørreskjema som ble sendt ut.

Undersøkelsen og informasjonsskrivet ble sendt ut første uken etter påske, 11.april, med svarfrist 25. april 2023. Før utsendelse ble gruppene i idrettslagene oppfordret til å informere foresatte om undersøkelsen, f.eks. ved å dele infoskrivet, mål og plan for gjennomføring i forkant. Med tanke på engasjementet i saken var det viktig å sikre både god synlighet og åpenhet i prosessen, og at foresatte følte at de var informert. Det ble sendt ut en påminnelse til alle lag/grupper den 18. april for å oppmuntre til flest mulig antall svar. Det ble etter dialog med særforbundene bestemt å utsette svarfristen til 5. mai for å gi idrettslagene nok tid i gjennomføringen.

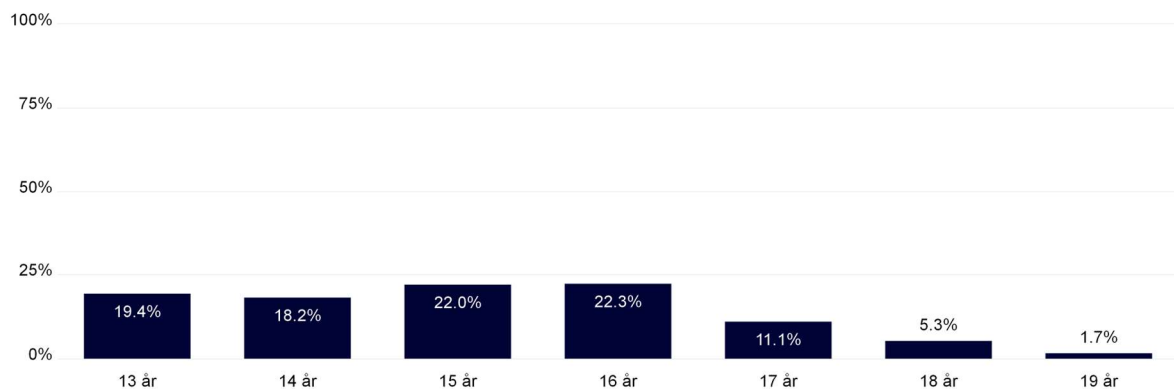
**Analysen** av svarene fra undersøkelsen er levert av Enalyzer på oppdrag fra Norges Idrettsforbund. Alle grafer og tabeller er direkte gjengitt fra analysene levert fra dem. Når undersøkelsen ble analysert viste det seg at to av spørsmålene om reservasjon og samtykke ikke var korrekt rutet. Disse spørsmålene er derfor tatt ut av analysen.

**Oppsummeringen** av mål, prosess, gjennomføring og analyse er utarbeidet av Norges idrettsforbund.

### 3. Hvor mange og hvem har deltatt i undersøkelsen?

Det er i alt 865 personer som har trykket seg inn på undersøkelsen. Av disse har 713 personer svart på spørsmål. 63% av de 865 som har trykket seg inn har fullført hele undersøkelsen fra start til slutt. Det er verdt å merke at av 713 respondenter som har påbegynt undersøkelsen, har 599 fullført alle spørsmål med predefinerte svaralternativer. Dette vil si at 84% av ungdommene som har påbegynt undersøkelsen har fullført alle hovedspørsmålene, men valgt å ikke svare på de åpne spørsmålene helt til slutt.

60 % av svarene er fra jenter og 39 % fra gutter. 1 % ønsket ikke å oppgi kjønn. Det er en god spredning i alder på de som har svart. I alderen 13 til 16 år er det en jevn fordeling med henholdsvis 18,2 % til 22,3 % av svarene per alderstrinn, mens rundt 11 % av respondentene er 17 år og 5,3 % er 18 år. Det er 1,7 % som har svart som er 19 år. Representativiteten i denne aldersgruppen er dermed langt lavere enn i de øvrige.



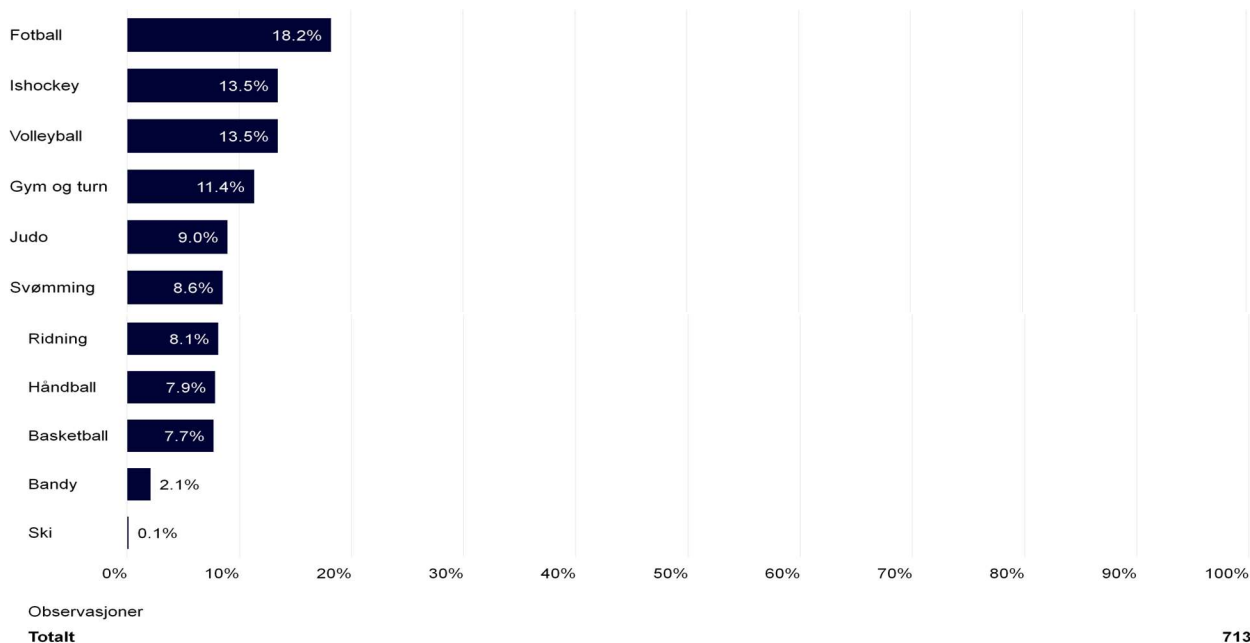
Observasjoner

**Totalt**

**713**

72 % av de som har svart på undersøkelsen deltar i lagidrett, mens 28 % deltar i individuell idrett. Undersøkelsen fanger ikke opp om respondentene deltar i flere idretter, og de har kun krysset av for den idretten de deltar i undersøkelsen gjennom. Det er ca. 8 % flere gutter som har krysset av for lagidrett og rundt 9 % flere jenter som har krysset av for individuell idrett. I aldersgruppen 17 år er det en større andel enn gjennomsnittet av respondentene, 81 %, som har svart at de deltar i lagidrett. I aldersgruppen 18 år er det en større representasjon av individuell idrett, med 41 %, sammenlignet med gjennomsnittet på 27,6%.

Det er i alt 11 idretter som er representert i undersøkelsen. Disse er bandy, basket, fotball, gym og turn, håndball, ishockey, judo, ridning, ski, svømming og volleyball. Analysen av svarene i undersøkelsen har primært sett på forskjeller mellom lagidretter og individuelle idretter på overordnet nivå, og kommer ikke til å gå dypere ned i svar fra den enkelte idrett. Imidlertid, etter gjennomgang av alle spørsmålene, er det liten til ingen forskjell mellom svarene fra de to gruppene. De forskjellene som vi har funnet vil trekkes fram der det er relevant.

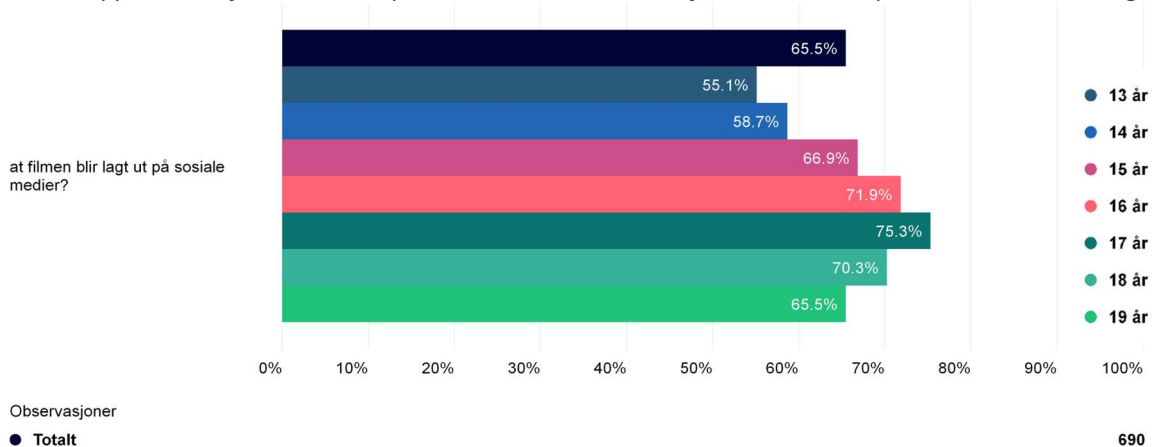


## 4. Resultater del 1 – filming, trening og sosiale medier

Del 1 av undersøkelsen er om filming av kamper eller konkurranser, og at filmklipp vises på trening eller legges ut i sosiale medier. Ungdommene har svart på om de har opplevd å bli filmet i en kamp eller konkurranse, om det har blitt delt på sosiale medier eller vist på trening, og hva de tenker om det. I alt 690 ungdommer har svart på spørsmål fra denne delen av undersøkelsen.

To tredjedeler, 65,5 %, rapporterer at de har opplevd å ha blitt filmet og dette er lagt ut på sosiale medier. Ca. halvparten, 48,1 %, har svart de har blitt filmet og at opptak er blitt vist på trening. 23,6 % har svart at de ikke vet. Analysen viser en tendens hvor andelen som har erfaring med å bli filmet og lagt ut på sosiale medier er høyere jo eldre ungdommene er. Eksempelvis er det 55,1 % i aldersgruppene 13 år som har opplevd å bli filmet og at opptak er blitt lagt ut på sosiale medier, mens 75,3 % av aldersgruppen 17 år har opplevd det samme. Aldersgruppene 18 og 19 år<sup>1</sup> er det igjen færre som har samme erfaring, med svarprosent på henholdsvis 70,3 % og 65,5 %. Det er ingen nevneverdig forskjell i svarene mellom kjønnskategoriene.

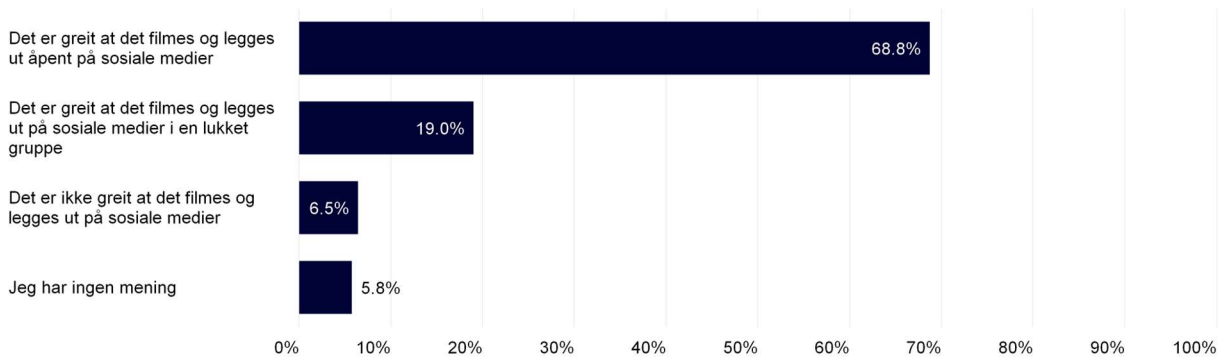
*Har du opplevd å bli filmet i en kamp / konkurranse av trenere, foreldre, venner, publikum eller andre, og...*



<sup>1</sup> Gruppen 19 år er kun 1,7% av totale svar i undersøkelsen og utgjør her så få personer at det er usikkert om svaret kan regnes som representativt.

Respondentene som har svart at de har opplevd å bli filmet av trenere, foreldre, venner, publikum eller andre i en konkurranse/kamp og at dette er lagt ut på sosiale medier, fikk spørsmål om hva de tenker er grei praksis. Her svarte 69 % at det er greit at det filmes og legges åpent ut i sosiale medier, mens 19 % tenker det er greit så lenge det legges ut i en lukket gruppe. 6,5 % mener det ikke er greit, mens 5,8 % ikke har en mening. Det er imidlertid flere jenter, rundt 8 %, som ønsker at filmer legges ut i en lukket gruppe, framfor åpent, på sosiale medier.

*Hva tenker du om å bli filmet av trenere, foreldre, venner, publikum eller andre i en konkurranse/kamp og at de etterpå legger det ut på sosiale medier?*



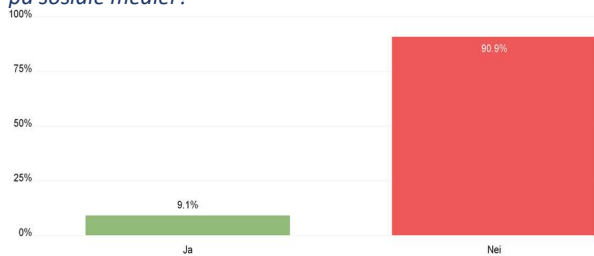
Observasjoner

**Totalt**

**589**

Ungdommene ble også spurt om de har hatt positive eller negative opplevelser med at film, filmklipp eller bilder har blitt lagt ut på sosiale medier. Her svarer 9,1 % at de har opplevd at film og bilder fra kamper eller konkurranser kan brukes på en negativ måte, mens 90,9 % ikke har opplevd det. Likeledes svarer 84 % at de har opplevd at film, filmklipp og bilder har blitt brukt på en positiv måte på sosiale medier, og 16 % at de ikke har opplevd dette.

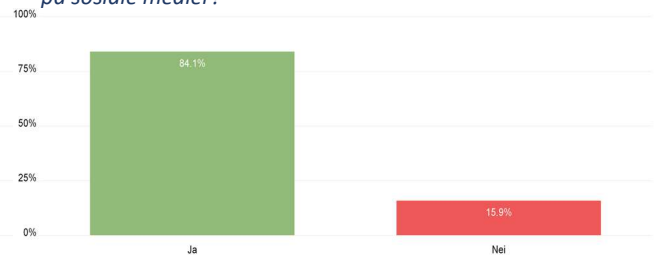
*Har du opplevd at filming, filmklipp eller bilder av deg fra kamp / konkurranser har blitt brukt på en negativ måte på sosiale medier?*



Observasjoner

**Totalt**

*Har du opplevd at filming, filmklipp eller bilder av deg fra kamp / konkurranser har blitt brukt på en positiv måte på sosiale medier?*



Observasjoner

**Totalt**

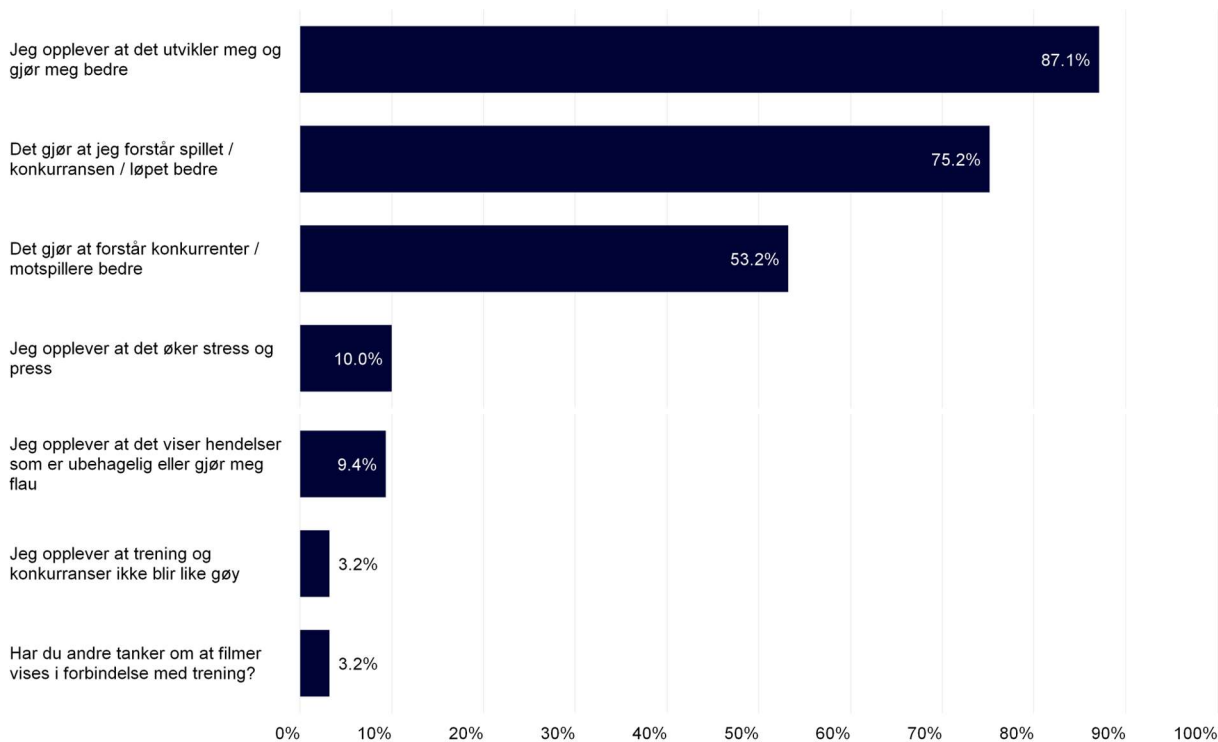
**434**

Det er rundt 5 % flere jenter enn gutter som rapporterer både negative og positive opplevelser med sosiale medier. 21 respondenter har også svart på det åpne spørsmålet om hva de har opplevd som negativt og 274 respondenter på det åpne spørsmålet om hva de har opplevd som positivt. De åpne svarene er oppsummert til slutt i hovedfunn del 1.

Respondenter som har svart at film av kamper og konkurranser blir vist på trening, ble rutet videre til spørsmål om hvordan den enkelte opplever at filming av kamper/konkurranser, som vises i forbindelse med trening, påvirker dem. Her kunne de krysse av for flere alternativer. 87 % opplever at filmer vist på trening gjør at det utvikler dem, og 75 % at det gjør at de forstår spillet eller konkurransen bedre. Litt over halvparten, 53,2 %, har krysset av for at det gjør at de forstår



konkurrenter eller motspillere bedre. Tallene viser en tendens hvor utbytte av å vise film på trening øker med alder. For eksempel – på spørsmålet om filming utvikler dem øker det fra 74 % blant 13-åringene til 93-94 % blant 17- og 18-åringene.



Observasjoner

**Totalt**

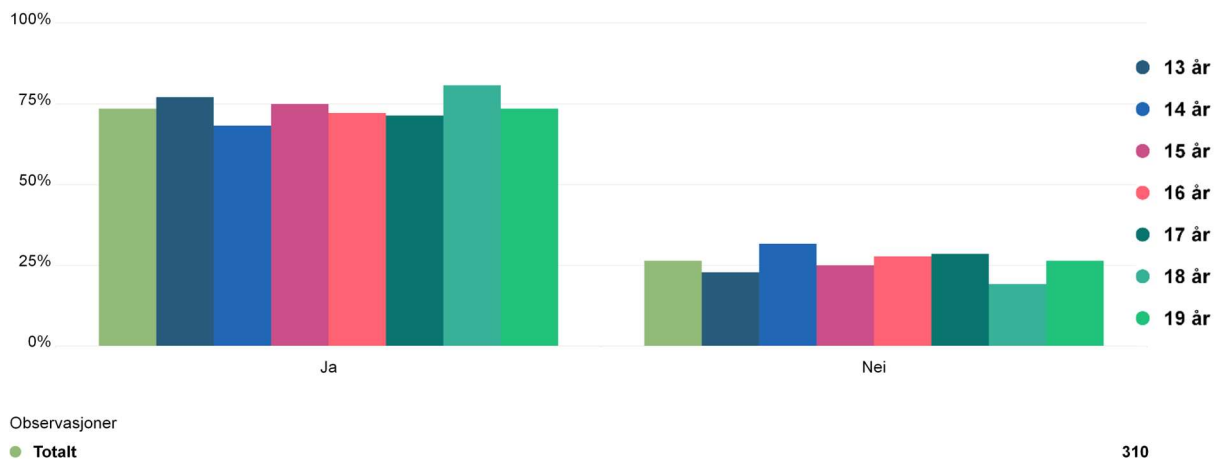
**310**

Ungdommene ble også spurt om filming vist på trening kunne øke stress og press, vise hendelser som er ubehagelig eller gjør dem flau, og at treningen ikke blir like gøy. 10 % svarer at de føler at stress og press økes, og 9,4 % at det vises hendelser som er ubehagelig eller gjør dem flau. Her er forskjellen mellom kjønnskategoriene også betydelig. 14,1 % av jentene opplever at det øker stress og press, sammenlignet med 3,4 % av guttene. 13,6 % av jentene har krysset av for at de opplever at det vises hendelser som er ubehagelige eller gjør dem flau, mens 2,6 % av guttene har svart det samme.

Det er også forskjeller i aldersgruppene. Det er flere 14- og 15-åringene, 14 %, som har svart at det å vise film på trening gjør at stress og press øker. 6,1 % av 17-åringene og ingen av 18-åringene rapporterer det samme. Det er flere 13- og 15-åringene, 14 %, som opplever at det vises hendelser som er ubehagelige eller gjør dem flau. 3,2 % har svart at de tenker at treningen ikke blir like gøy. Her er det en litt høyere andel av 14- og 15-åringene, 4,5 %, som har krysset av for dette.

I tillegg til at ungdommene svarte på hvordan de blir påvirket av strømming på trening, ble de stilt spørsmål om de har blitt forespurt om det er greit at det filmes for å bruke det på trening. Her svarte 73,5 % ja og 26,5 % nei. Her var det noen forskjeller i kjønn og alder. Det er noen flere jenter, 5 %, som har blitt spurt om det er greit. Forskjeller i alder viser en variasjon mellom 70 % av de som er 14 år til og 80 % av de som er 18 år, men disse følger ikke en tendens på tvers av aldersgruppene.

Har du blitt spurt om det er greit at det filmes for å bruke det på trening?



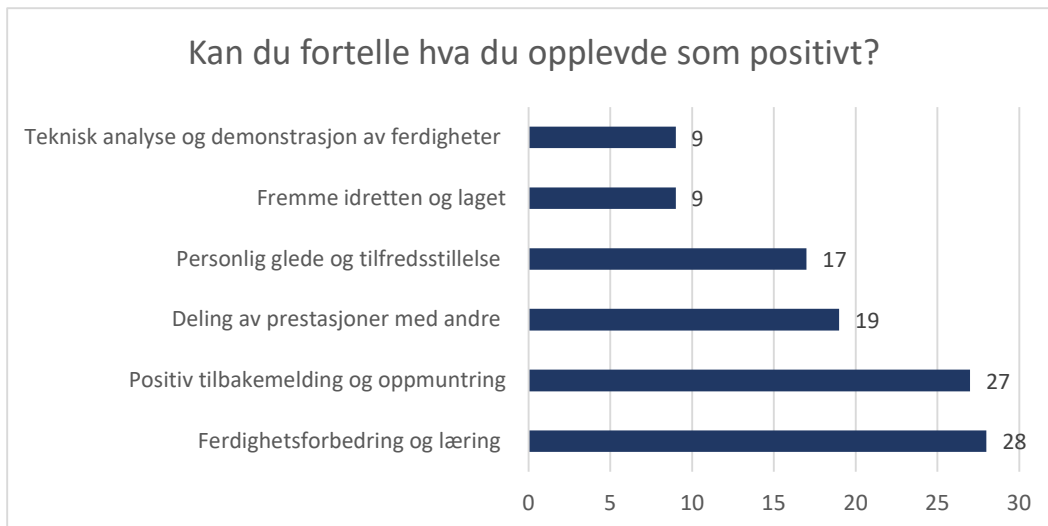
### Oppsummering åpne svar del 1

Ungdommene som svarte ja på spørsmålet om de hadde opplevd at filming, filmklipp eller bilder hadde blitt brukt på enten en negativ måte eller positive måte på sosiale medier, fikk et åpent spørsmål om hva de hadde opplevd som enten positivt eller negativt.

Det var 21 av respondentene som svarte på spørsmålet om hva de opplevde som negativt. Svarene reflekterer i hovedsak ulike opplevelser og følelser. Det overordnede temaet er at respondentene har støtt på ubehagelige situasjoner, som at pinlige eller upassende bilder deles. Eksempler er videoer og bilder hvor man blir latterliggjort i sosiale medier eller mottar negative kommentarer.



Av de 274 respondentene som svarte på spørsmålet om hva de opplevde som positivt er svarene delt inn seks hovedkategorier som gjengitt i grafen under. Tallene som er oppgitt er omtrentlige og er basert på de gitte svarene. De gir ikke en fullstendig oversikt over alle kommentarer, men gir et inntrykk av hva flest ungdommer tenker er positivt. Noen kommentarer kan overlape og berøre flere aspekter.



Svarene fra ungdommene omfatter ofte flere aspekter på hva som kan være positivt. Eksempler på svar er:

«Gøy at andre folk får se hva jeg kan»

«Det ble kommentert fine ord, og jeg ble spurt om de hadde samtykke før de la ut. Innlegget fikk god positiv respons og fikk masse positive kommentarer i

«Du kan se over filmene å se hva du gjør bra og hva du kan jobbe med»

«Fikk vist frem hva vi gjorde og lagde en gøy film om lagets reise og konk»

«Jeg ble glad da jeg så at noen fremmet meg som utøver ved å dele bilder/videoer av meg. Jeg likte å se at de syntes jeg var flink, og at de hadde lyst til å dele meg med resten» av verden.

Tabellen under viser hvilke temaer som flest ungdommene har med i svarene i hver av kategoriene. Det er ikke en fullstendig liste, men er en oppsummering av hva flest av ungdommene har lagt vekt på i sine åpne svar om hva som kan være positivt ved at film, filmklipp eller bilder deles på sosiale medier.

<p><b>Ferdighetsforbedring og læring:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analysere feil og forbedre prestasjonen</li> <li>• Studere og gjennomgå videoer for å identifisere områder som kan forbedres</li> <li>• Lære av feil og analysere resultater</li> <li>• Bruke videoer for å lære av andre og forbedre ferdigheter</li> <li>• Bruke videoer for selvbedømmelse og selvforbedring</li> <li>• Få tilbakemeldinger fra trenere og lagkamerater</li> </ul>	<p><b>Positiv tilbakemeldinger og oppmuntring:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Motta komplimenter og ros for prestasjonen</li> <li>• Få positive kommentarer og reaksjoner på sosiale medier</li> <li>• Øke selvtillit og en følelse av prestasjon</li> <li>• Oppmuntre og motivere andre gjennom videoer og bilder</li> <li>• Fremme en positiv atmosfære og engasjement innad i laget og idretten</li> </ul>
<p><b>Deling av prestasjoner med andre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La familie, venner og supportere følge med og se forestillingene</li> <li>• Dele fremgang og suksess med andre</li> <li>• Fremme idretten og lagets prestasjoner</li> <li>• Gi oppdateringer og høydepunkter for de som ikke kunne delta på arrangementene</li> </ul>	<p><b>Personlig glede og tilfredsstillelse</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Oppleve en følelse av mestring og stolthet over egen prestasjon</li> <li>• Finne glede i å motta anerkjennelse og ros</li> <li>• Nyte prosessen med å gjennomgå videoer og gjenoppleve vellykkede øyeblikk</li> <li>• Bruke videoer og bilder som en form for feiring og selvrefleksjon</li> </ul>
<p><b>Fremme idretten og laget</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Øke synligheten og engasjementet for idretten og laget</li> <li>• Fremme positive oppfatninger og vise lagets evner</li> <li>• Oppmuntre interesse og støtte fra andre</li> </ul>	<p><b>Teknisk analyse og demonstrasjon av ferdigheter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bruke videoer for å analysere teknikker og ferdigheter</li> <li>• Demonstrere riktige teknikker og ferdigheter for andre</li> <li>• Studere motstandernes prestasjoner gjennom videoer</li> </ul>

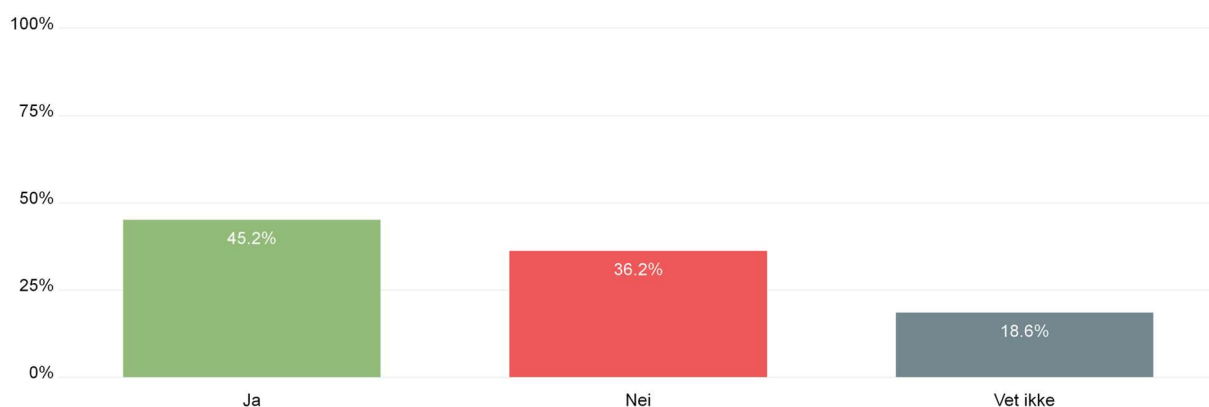
Samtlige åpne svar er gjengitt i vedlegg 2.

## 5. Resultater del 2 – strømming av kamper og konkurranser

I del 2 av undersøkelsen spør vi nærmere om ungdoms erfaring med og fra strømming av kamper og konkurranser. I alt 646 ungdommer har svart på spørsmål i denne delen av undersøkelsen.

45,2 % av ungdommen som har svart på undersøkelsen rapporterer at kamper eller konkurranser de har deltatt i har blitt strømmet. 18,6 % svarer at de ikke vet om de har deltatt i kamper som strømmes, mens 36,2 % har svart nei på spørsmålet. Det er 8 % flere gutter enn jenter som har deltatt i kamper som strømmes.

### Strømmes konkurranser/kamper hvor du deltar?



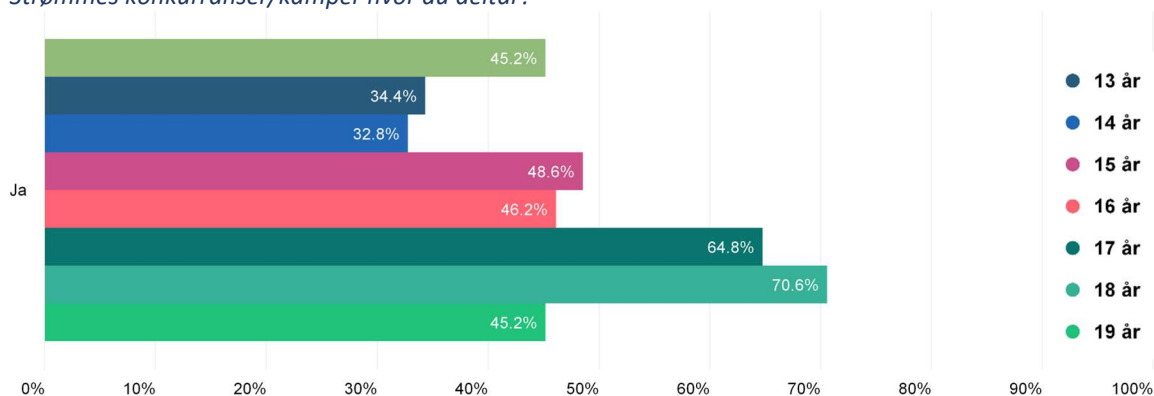
Observasjoner

Totalt

646

Svarene viser også at erfaring med strømming av kamper og konkurranser øker med alder, fra 34 % og 33 % blant 13 og 14-åringene til over 70 % blant 18-åringene.<sup>2</sup>

### Strømmes konkurranser/kamper hvor du deltar?



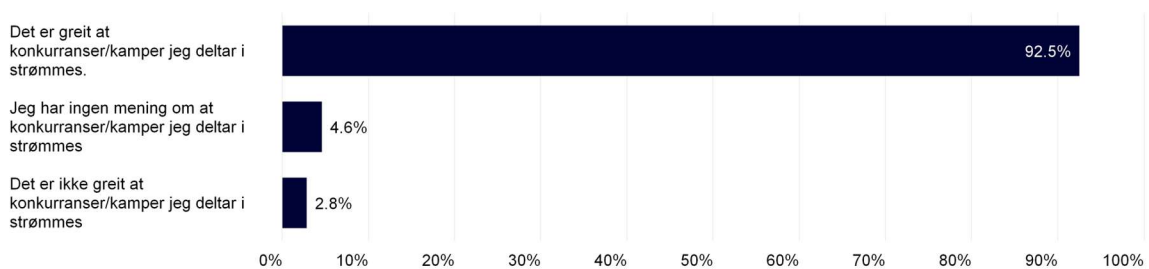
Observasjoner

Totalt

646

Respondenter som har svart at de har deltatt i kamper som strømmes eller svart vet ikke, blir underveis i undersøkelsen rutet videre til spørsmålet om hva de tenker om strømming av kamper og konkurranser de har deltatt i. Her har 92,5 % svart at det er greit, 4,6 % at de ikke har en mening, og 2,8 % at det ikke er greit.

<sup>2</sup> Gruppen 19 år er kun 1,7% av totale svar i undersøkelsen og utgjør her så få personer at det er usikkert om svaret kan regnes som representativt.

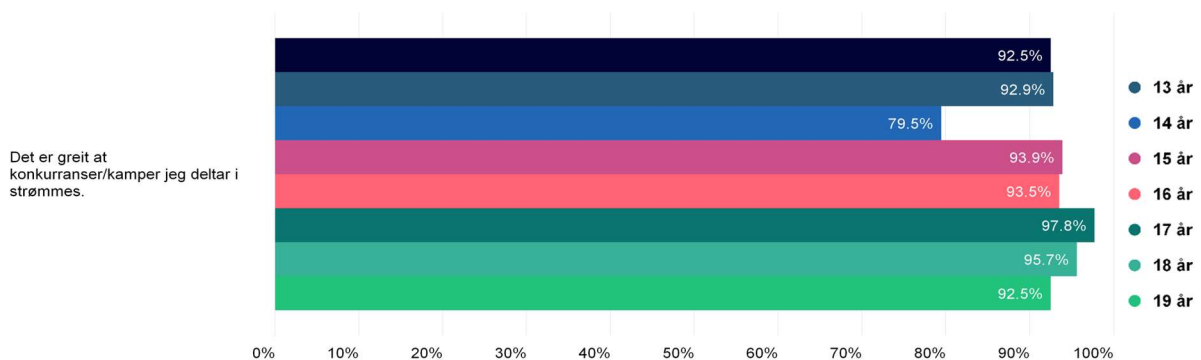


Observasjoner

**Totalt**

281

Svarene fordelt på kjønn og alder viser noe variasjon. Noen flere gutter, 95,9 %, enn jenter, 91,6 %, svarer at det er greit at kamper og konkurranser de deltar i strømmes. Fordeling i alder viser også en variasjon, fra 92,9 % blant 13-åringene til 97,8 % blant 17-åringene. Unntaket her er 14-åringene, hvor 79,5 % svarer at det er greit. Imidlertid svarer 15,4 % av denne aldersgruppen at de ikke har en mening. 5,1 % av 14-åringene har svart at det ikke er greit at konkurranser eller kamper de deltar i strømmes. I aldersgruppene 13 år og 18 år er det ingen som har svart at det ikke er greit.

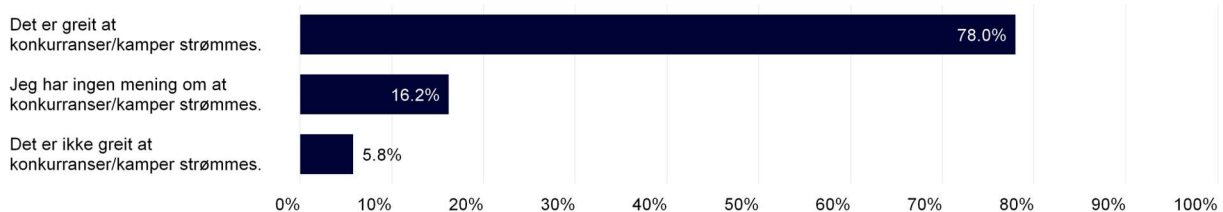


Observasjoner

● **Totalt**

281

Respondentene som har svart at de ikke har deltatt i konkurranser og kamper som strømmes fikk også spørsmål om hva de tenker om strømming av konkurranser og kamper i ungdomsidretten. 78 % av ungdommene svarer at de tenker det er greit, mens 16,2 % ikke har en mening. 5,8 % svarer at det ikke er greit. Om vi sammenligner med tallene over viser analysen at de som ikke har erfaring med strømming i større grad er nøytrale enn de som har denne erfaringen. Det er også en litt større andel av respondenter som ikke har deltatt i kamper eller konkurranser som strømmes, en 3 % forskjell, som svarer at det ikke er greit.



Observasjoner

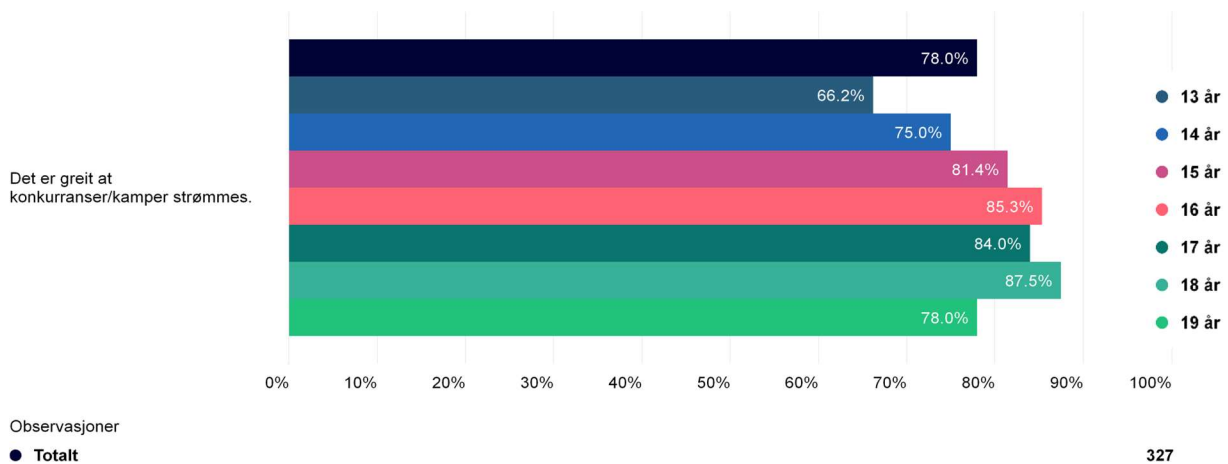
**Totalt**

327

Svarene fordelt på kjønn og alder viser en større variasjon i svarene fra gruppen som ikke har erfaring enn de som selv har erfaring med strømming. 87,6 % av guttene som har svart tenker det er greit at

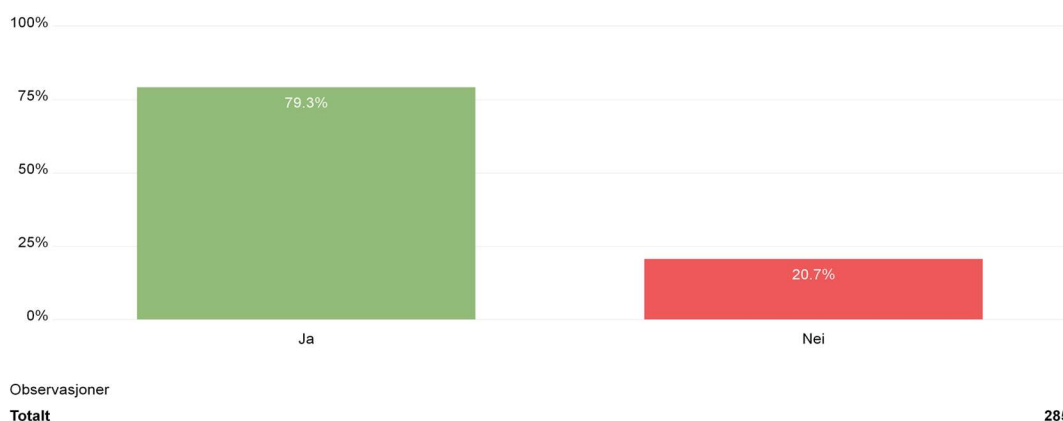
konkurranser og kamper strømmes, mens 72,5 % av jentene mener det samme. Imidlertid er andelen av jenter som ikke har en mening høyere, i alt 22,5 %, sammenlignet med 5 % av guttene. 4,9 % av jentene og 7,4 % av guttene tenker det ikke er greit at konkurranser og kamper strømmes.

Svarene på spørsmålet fordelt på alder viser også en større variasjon. Analysen viser at jo eldre ungdommene er jo flere svarer at det er greit at kamper og konkurranser strømmes. Tendensen øker fra 66,2 % blant 13-åringene til 87,5 % blant 18-åringene.



I tillegg ble ungdom som har svart ja på at de har deltatt i kamper som strømmes spurt om de har fått informasjon om at kampen ville bli strømmet. I alt 79,3 % av de som har deltatt i kamper som strømmes har fått informasjon i forkant om at kamper/konkurransen vil bli strømmet. Her er det ingen variasjon mellom kjønnskategoriene, mens tendensen i alder er at det er færre i aldersgruppene 13 år og 14 år, med ca. 75 % og 65 %, og at det er flere i aldersgruppen 17 og 18 år, ca. 85 % og 80 %, som har fått informasjon i forkant.

*Har du fått informasjon i forkant om at konkurranser/kamper du deltar i vil bli strømmet?*



Alle respondentene fikk så to åpne spørsmål om hva de tenker kan være positivt eller negativt ved at kamper / konkurranser strømmes. Her var det i alt 489 respondenter som svarte på hva som kan være positivt, og 453 som svarte på hva som kan være negativt. Det har vært en stor oppgave å finne en meningsfull måte å oppsummere svarene på. Analyser, som har gjort denne analysen, har valgt å dele inn kommentarene som har blitt nevnt flest ganger i hovedkategorier. Disse kategoriene dekker ikke alle svarene, men gir innsikt i hva flest ungdommer har svart er viktig.

Svarene på spørsmålet om hva ungdommene tenker kan være positivt er delt i 11 hovedkategorier. Det er spesielt familie- og samfunnsengasjement og personlig utvikling og forbedring som fremheves. Det er også flere som legger vekt på muligheten for tilgjengelighet grunnet avstand, og analyse og evaluering av ferdigheter.



I hver av hovedkategoriene er det mange engasjerte stemmer og reflekterte kommentarer. Svarene kan også inneholde flere elementer. Eksempler på svar er:

«Det er en måte å kunne utvikle egne ferdigheter på en måte du ikke hadde klart uten. Du kan i senere tid gå tilbake å se hva du kan forbedre. Du kan se en ny løsning på noe du har hatt vanskeligheter med å selv forbedre. Motivasjon og økt interesse for idretten. Kan gi inspirasjon til enkelt utøvere og trenere. Familie og venner som ikke har mulighet til å være der kan se over nett»

«Familie og venner kan være der uten å være der»

«Skape engasjement for idretten og at konkurranser føles mer høytidelig»

«Man kan se tilbake på kampen etterpå og se hva man har gjort bra og dårlig. Foreldre eller annen familie osv som ikke kan komme på kamp kan se kampen på tv.»

«Alle føler at foreldre deltar og tar initiativ dersom de kan se på en stream, men når d ikke streames så er det få som kommer og ser på grunnet at det er forlang reisevei. Det er også viktig for meg å kunne se på laget spille sammen for å vurdere hva som kan forbedres. Filming gjør sporten morsommere»



Tabellen under viser hvilke temaer som er nevnt flest ganger per hovedkategori. Noen av kommentarer kan overlappe og berøre flere aspekter. Dette er ikke en fullstendig liste, men er ment å gi et inntrykk av hva flest av ungdommene har lagt vekt på i sine svar.

<p><b>Familie- og samfunnsengasjement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Familien kan se og støtte</li> <li>• Kontakte kjære som er langt borte</li> <li>• Dele prestasjoner med andre</li> <li>• Styrke bånd i lokalsamfunnet</li> <li>• Involvere foreldre i barnets aktiviteter</li> </ul>	<p><b>Personlig utvikling/forbedring</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Læring av feil</li> <li>• Analysering av prestasjoner</li> <li>• Identifisering av områder for forbedring</li> <li>• Selvrefleksjon</li> <li>• Forbedring av ferdigheter</li> <li>• Bruk av videoer for opplæring og forberedelse</li> </ul>
<p><b>Tilgjengelighet og rekkevidde</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mulighet for familie og venner å se på</li> <li>• Overvinne geografiske begrensninger</li> <li>• Engasjere fjerne slektninger og venner</li> <li>• Vekke interesse for sporten</li> <li>• Inspirere andre til å delta</li> <li>• Trekke tilskuere</li> <li>• Fremme sporten</li> </ul>	<p><b>Lære av andre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observere og lære av andre spillere</li> <li>• Få innsikt og strategier fra konkurrenter</li> <li>• Analysere motstanderes prestasjoner</li> <li>• Dele kunnskap og erfaringer</li> </ul>
<p><b>Glede og underholdning</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Morsomt og gøy for spillere</li> <li>• Underholdningsverdi for seere</li> <li>• Skape spenning og engasjement</li> </ul>	<p><b>Analyse og evaluering av ferdigheter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analysering av individuelle prestasjoner</li> <li>• Vurdering av lags prestasjoner</li> <li>• Identifisering av gjentatte feil</li> <li>• Gjenkjenning av styrker og svakheter</li> </ul>
<p><b>Synlighet og anerkjennelse</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vise talenter for viktige personer/speidere</li> <li>• Få oppmerksomhet fra trenere og speidere</li> <li>• Bygge et rykte innenfor sporten</li> </ul>	<p><b>Tilgjengelighet for skadede eller fraværende personer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skadede spillere og foreldre kan se kamper</li> <li>• Fraværende familiemedlemmer kan holde kontakten</li> <li>• Gi muligheter for de som ikke kan delta fysisk</li> </ul>
<p><b>Gjennomgang og evaluering</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se på tidligere kamper og arrangementer</li> <li>• Gjennomgå spill for læringens skyld</li> <li>• Reflektere over vellykkede prestasjoner</li> <li>• Bruk av videoer for analyse og forbedring</li> </ul>	<p><b>Inspirere andre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivere andre til å begynne med idrett eller den aktuelle sporten</li> <li>• Inspirere venner og familiemedlemmer</li> </ul>

Samtlige åpne svar gjengitt i vedlegg 2.

Svarene på spørsmålet om hva ungdommene tenker kan være negativt ved at kamper / konkurranser strømmes er det også delt i inn i 11 hovedkategorier. Ni av kategoriene er oppsummert i grafen under. I tillegg er 27 % av svarene som ble gitt «ingenting» (76 svar) og «vet ikke» (48 svar). De temaene som ellers er nevnt hyppigst på tvers av ulike svar er personvern og negative kommentarer og kritikk, samt potensielt misbruk og prestasjonspress og stress.



Hver hovedkategoriene er en oppsummering av viktige refleksjoner og bekymringer fra ungdommene som var med i undersøkelsen. Svarene kan også inneholde flere ulike meninger. Eksempler på svar er:



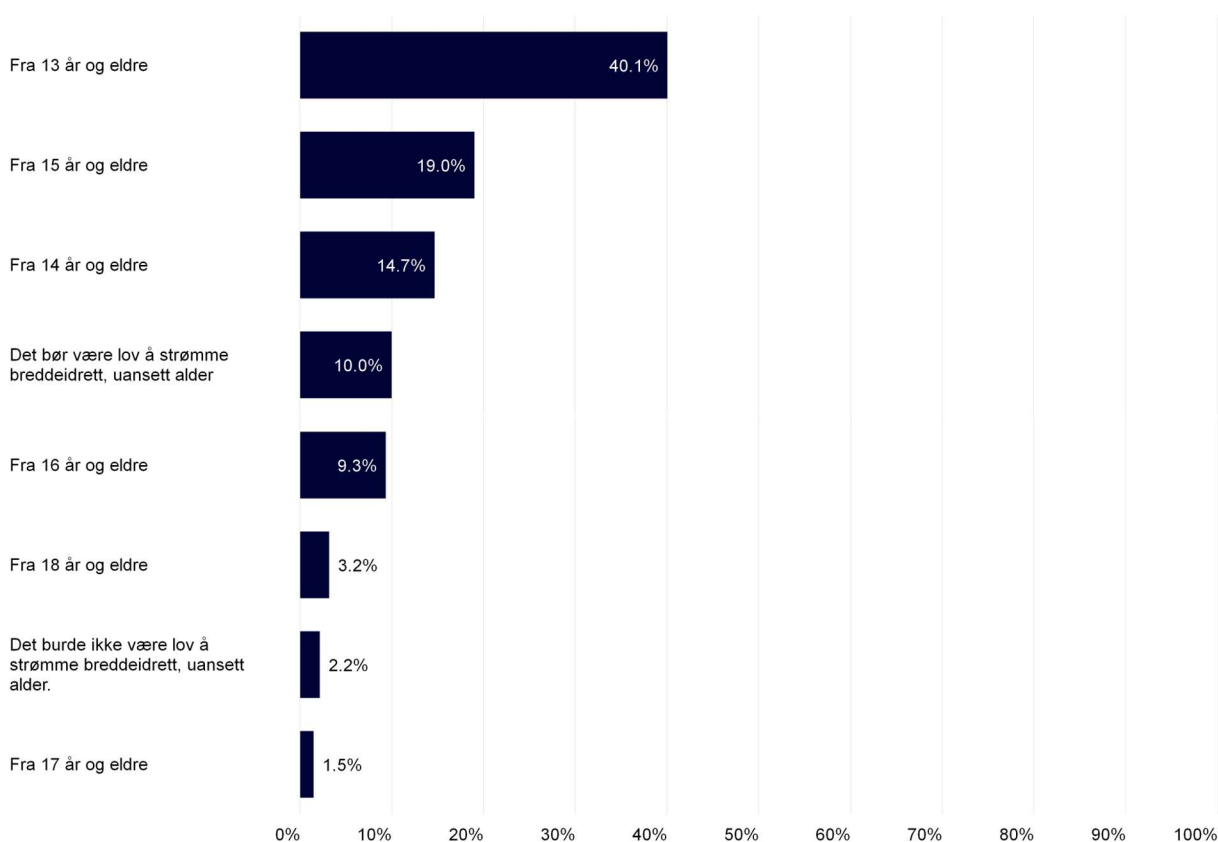
Tabellen under viser kommentarene som er nevnt flest ganger per kategori og hva flest av ungdommene som har svart på spørsmålet tenker kan være negativt. Oppsummering gir ikke en fullstendig oversikt. Kommentarene kan berøre flere aspekter og det kan være små variasjoner i tolkningen av hva de har svart.

<p><b>Personvern</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bekymring for å bli filmet uten samtykke</li> <li>• Tap av personvern</li> <li>• Følelse av ubehag eller eksponering</li> <li>• Redsel for å bli dømt eller kritisert</li> </ul>	<p><b>Negative konsekvenser og kritikk</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Redsel for å bli latterliggjort eller gjort narr av</li> <li>• Mulighet for negative kommentarer og mobbing</li> <li>• Potensiale for at videoer brukes mot enkeltpersoner</li> <li>• Negativ innvirkning på selvfølelse og selvtillit</li> </ul>
<p><b>Potensiell misbruk og utnyttelse</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Risiko for at videoer deles eller brukes upassende</li> <li>• Brudd på personvern og misbruk av personlig informasjon</li> <li>• Bekymringer rundt at fremmede ser innholdet</li> <li>• Utnyttelse av enkeltpersoner, spesielt unge eller sårbare</li> </ul>	<p><b>Prestasjonspress og stress</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Økt stress og press for å prestere godt</li> <li>• Redsel for å gjøre feil og bli dømt av andre</li> <li>• Negativ innvirkning på prestasjonen på grunn av filming</li> <li>• Overtenking og redusert glede av konkurransen</li> </ul>
<p><b>Samtykke og respekt for andre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respektere ønskene til enkeltpersoner som ikke ønsker å bli filmet</li> <li>• Potensielt ubehag for de som ufrivillig blir inkludert i videoene</li> <li>• Brudd på personlige grenser og samtykke</li> </ul>	<p><b>Offentlig eksponering</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Flauhet over at feil eller dårlig ytelse blir registrert</li> <li>• Potensiale for at videoer deles offentlig og sees av mange</li> <li>• Redsel for å bli ydmyket eller latterliggjort for feil eller mislykketheter</li> </ul>
<p><b>Potensielle negative kommentarer og reaksjoner</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bekymringer for å motta negative kommentarer eller kritikk</li> <li>• Mulighet for at andre bruker videoene for å spotte eller nedvurdere enkeltpersoner</li> <li>• Redsel for å bli dømt eller vurdert basert på opptakene</li> </ul>	<p><b>Tap av kontroll og eierskap</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manglende kontroll over distribusjonen og delingen av videoer</li> <li>• Tap av eierskap til personlig informasjon og bilder</li> <li>• Umulighet å fjerne eller slette videoer etter at de er strømmet</li> </ul>
<p><b>Innflytelse på fokus og prestasjon</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Forstyrrelser forårsaket av bevissthet om å bli filmet</li> <li>• Redusert konsentrasjon og fokus under konkurransen</li> <li>• Negativ innvirkning på prestasjon og spill</li> </ul>	

## 6. Resultater del 3 – regler og rammer for strømming

Neste kategori av spørsmål i undersøkelsen er om hva slags regler og hensyn ungdommene tenker er viktig når vi vurderer rammer for strømming for framtida. Dette gjelder spesielt fra hvilken alder ungdommene synes det er greit å strømme eller filme konkurranser/kamper, og hvilket konkurransenivå. Det er i alt 599 ungdommer som har svart på spørsmålene i denne delen av undersøkelsen.

40 % av ungdommene synes det er greit å strømme eller filme kamper og konkurranser fra 13 år, 14,7 % fra 14 år, 19 % fra 15 år. 10 % mener det burde være lov å strømme uansett alder. Det vil si at 65 % av respondentene ønsker regler for alder som er lavere enn i dag, 19 % svarer samme alder som i dag, mens 14 % mener de bør være strengere. 2,2 % mener det ikke bør være lov å strømme breddeidrett uansett alder.



Observasjoner

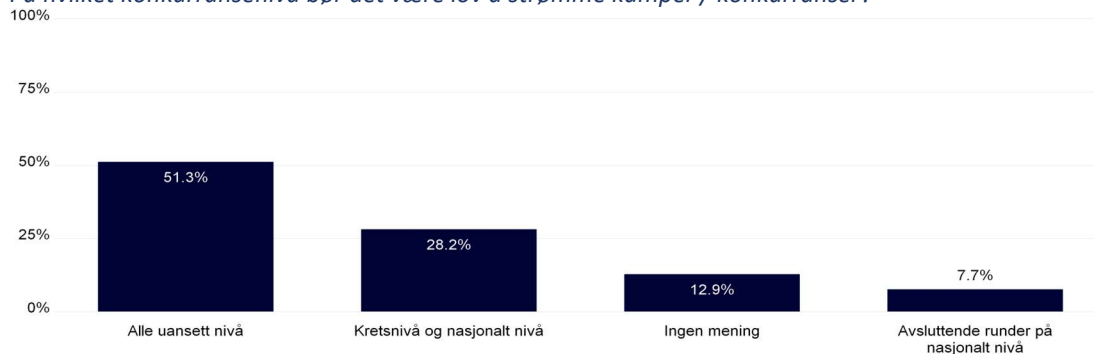
**Totalt**

**599**

De ulike aldersgruppene har svart ganske ulikt når det gjelder fra hvilken alder de tenker det er greit å strømme kamper og konkurranser. I aldersgruppen 13 år er det stor sammenheng mellom egen alder og at det burde være lov å strømme, og 56,5 % har krysset av for alternativet fra 13 år eller eldre. I øvrige aldersgrupper er sammenhengen mindre klar. 48,3 % av 14-åringene og 36,4 % av 15-åringene tenker det er greit å strømme kamper og konkurranser fra 13 år. 30 % av 16- og 17-åringene mener det samme. 29 % av 16-åringene og 18-åringene, og 22,9 % av 17-åringene har svart at grensen bør være 15 år eller eldre. Tendensen på tvers av aldersgruppene er at yngre respondenter ønsker å tillate strømming fra lavere alderstrinn.

På spørsmål om på hvilket konkurransenivå det bør være lov å strøkke kamper / konkurranser har en 51,3 % svart at på alle uansett nivå, 28,2 % har svart på krets- og nasjonalt nivå og 7,7 % har svart i avsluttende runder på nasjonalt nivå. 12,9 % har svart at de ikke har en mening.

*På hvilket konkurransenivå bør det være lov å strøkke kamper / konkurranser?*



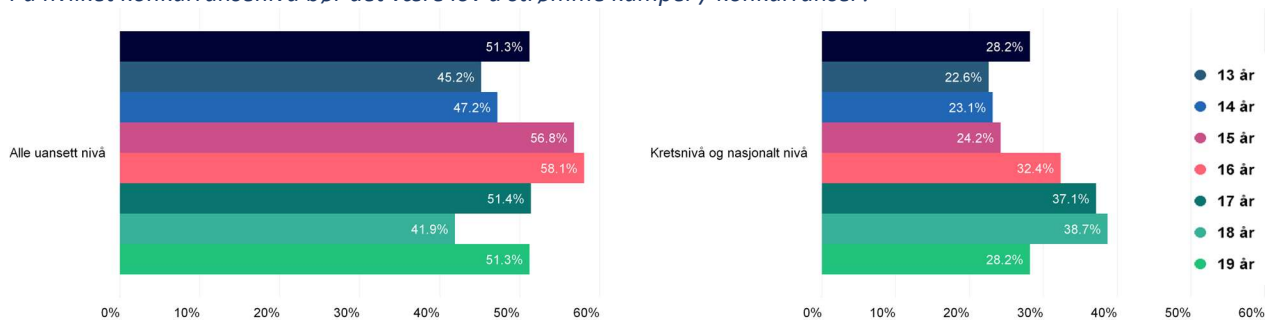
Observasjoner

Totalt

599

Variasjon i alder på disse svarene er ganske stor. Det er en høyere svarprosent blant 15- og 16-åringene, som har svart alle uansett nivå med henholdsvis 56,8 % og 58,1 %. 32,4 % av 16-åringene, 37,1 % av 17-åringene og 38,7 % av 18-åringene har svart krets- og nasjonalt nivå. Det er også verdt å merke at 20 % av 13-åringene og 22,2 % av 14-åringene har svart at de ikke har en mening.

*På hvilket konkurransenivå bør det være lov å strøkke kamper / konkurranser?*



Observasjoner

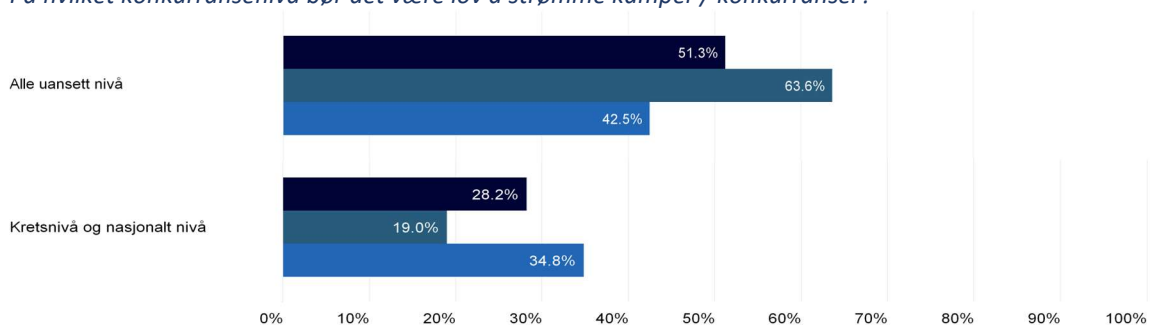
● Totalt

Observasjoner

● Totalt

Det var også ganske stor variasjon mellom kjønnskategoriene på dette spørsmålet. 63,6 % av guttene sammenlignet med 42,5 % av jentene har svart alle uansett nivå. 19 % av guttene og 34,8 % av jentene har svart krets- og nasjonalt nivå. Av de som har svart at de ikke har en mening er det 11,2 % gutter og 13,9 % jenter.

*På hvilket konkurransenivå bør det være lov å strøkke kamper / konkurranser?*

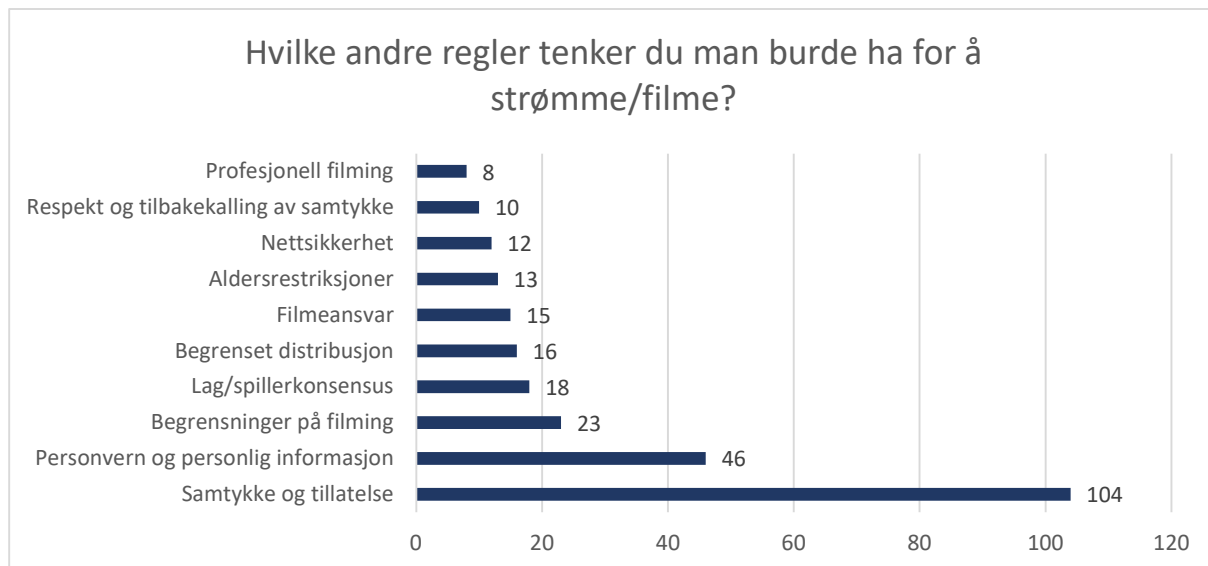


Observasjoner

● Totalt

599

I tillegg til spørsmålene om alder og konkurransenivå fikk ungdommene et åpent spørsmål om hvilke regler de tenker man burde ha for å strømme eller filme. Her var det også en stor andel som svarte ingenting eller vet ikke (132 stykker). Av øvrige svar er det en stor andel som la vekt på samtykke og tillatelse, samt personvern og beskyttelse av personlig informasjon.



«At man skal spørre om filmen skal deles i en lukket, eller åpen»

«Jeg tenker så lenge alle som blir filmet får sjansen til å si nei og er klar over hva det vil si å bli filmet vil det være greit, men man burde også bli opplyst om hvor man kan se «strømmingen» før man kan si ja eller nei.»

«Prøve å unngå å filme når folk skader seg, så hvis de ligger på matta og har vondt kan man prøve å filme en annen vei.»

«Det burde være gratis å se det, i og med at man allerede har betalt for å delta i konkurransen.»

«ALLE må godkjenne FØR videoen blir lagt ut/godkjenne å være med på strømmingen. Og utøveren skal ikke si ja under press, men av eget, fritt valg»

«At opptakene blir slettet etter en hvis tid slik at de ikke ligger på nettet for alltid.»

Det var flere gode innspill på hva som kan være viktige regler og rammer for strømming. Dette inkluderte blant annet:

**Samtykke:** Mange kommentarer legger vekt på betydningen av å innhente samtykke fra alle involverte personer, inkludert spillere, trenere og foreldre. Det blir foreslått at tillatelse bør innhentes før filming eller direktesending av arrangement.

**Personvern og personopplysninger:** Flere kommentarer nevner behovet for å respektere personvern og beskyttelse av personopplysninger. Dette inkluderer å ikke zoome inn på enkeltpersoner uten tillatelse og å ikke fange opp private samtaler eller personlig informasjon.

**Restriksjoner for filming:** Enkelte kommentarer antyder begrensninger på hva som kan filmes, for eksempel å unngå å filme skadde personer eller sensitive øyeblikk. Det blir også nevnt at bare autorisert personell, som trenere eller lagledere, bør få lov til å filme.

**Kommunikasjon og bevisstgjøring:** Mange kommentarer fremhever viktigheten av å informere alle involverte om filming eller strømming. Dette inkluderer å varsle spillere, trenere og foreldre om hvor opptaket vil bli delt eller sendt.

**Alder og juridiske hensyn:** Respondenter tar opp faktorer relatert til alder, for eksempel å ikke filme barn under en viss alder eller sikre overholdelse av relevante juridiske bestemmelser, spesielt de som gjelder personvern og databeskyttelse.

**Bruk av sosiale medier:** Flere kommentarer uttrykker bekymring for deling av opptak på sosiale medieplattformer, og foreslår at det bør begrenses eller unngås helt. Andre foreslår å dele opptaket innenfor lukkede grupper eller plattformer som er spesifikt utviklet for laget eller organisasjonen.

**Fjerning og lagring:** Det nevnes i noen få kommentarer at enkeltpersoner bør ha rett til å be om fjerning av opptaket hvis de ombestemmer seg eller føler seg ukomfortable med distribusjonen. Det er også forslag om å begrense lagringstiden for opptaket.

**Respekt for individuelle preferanser:** Et fåtalls kommentarer legger vekt på betydningen av å respektere individuelle preferanser. Hvis noen ikke ønsker å bli filmet, bør deres ønsker respekteres, og de bør ikke inkluderes i opptaket.

**Ansvar og konsekvenser:** For å sikre overholdelse av personvernlover og -regler blir det foreslått at brudd bør få konsekvenser, som bøter eller straff.

Ungdommene ble også spurt om det er andre ting som er viktig for dem når en kamp eller konkurranse strømmes. Her var det færre totalt antall svar, 324 stykker, og to tredjedeler av disse svarte nei, ingenting eller vet ikke. Generelt sett understreker de øvrige svarene viktigheten av personvern, inkludering, samtykke, god videokvalitet, respektfull kommentering og tilgjengelighet av strømmen for alle seere. Bekymringene som blir reist, dreier seg om juridiske og etiske aspekter, deltakernes samtykke og opprettholdelsen av en positiv og profesjonell tilnærming i strømmeprosessen. I stor grad er disse svarene dekket godt gjennom tidligere spørsmål, og det kom ikke nye perspektiver fram. Det var likevel et viktig spørsmål å ha med, i tilfelle det var andre aspekter som ikke ble fanget opp gjennom de andre spørsmålene.

## 7. Avsluttende kommentar og veien videre

Denne rapporten er en oppsummering av de svarene 713 medlemmer i idretten fra 13 til og med 18 år har gitt på spørsmål om hva de mener er viktig når det gjelder strømming og filming av sin idrettsaktivitet. Når beslutninger skal fattes som berører barn og unge, og spesielt ungdom over 13 år, er det viktig at deres meninger blir hørt og tillegges vekt. Ungdom har stor kompetanse om eget liv, valg og preferanser, og deres meninger bør ligge til grunn også i det videre arbeidet med å lage gode rammer for strømming og filming.

Sammen med rapporten «Ungdommers syn på filming og strømming av breddeidrett – en intervjuundersøkelse» fra Forskningscenteret for barne- og ungdomsidrett ved NIH, gir medlemsundersøkelsen vi har gjennomført god informasjon og kunnskap om hva ungdom i målgruppen mener. Imidlertid, verdien i å gjennomføre disse to undersøkelsene er ikke bare å få fram hva ungdom i aldersgruppen 13 til og med 18 år har erfart og tenker, men også at de blir spurt og at medvirkningen gjennom undersøkelsene er reell. Idrettsforbundet oppfordrer til at disse rapportene leses i sammenheng, og at relevante meningsbærere og beslutningstagere tar de gode refleksjonene som har kommet fram på alvor.

Vi ønsker å takke alle som har bidratt til å lage og gjennomføre undersøkelsen. Gode bidrag fra fagansatte og rådgivere i særforbund, Redd Barna, Barneombudet og Stine Sofies Stiftelsen, har klart løftet både innhold, form og kvalitet. Den gode innsatsen fra særforbundene og idrettslagene har gjort at vi har fått til en god gjennomføring, at vi har nådd ut i hele landet, og til alle aldersgruppene vi ønsket å ha med.

En spesiell takk rettes til alle ungdommene som har bidratt til hva undersøkelsen burde inneholde og testing av spørreskjema, og til alle ungdommene som har deltatt. Med deres engasjement og tid har dere gjort denne undersøkelsen mulig.

Vi håper at rapporten har vært god lesning, og ser fram til det videre arbeidet på tema.



Felleskap

Mestring

Ærlighet

**Hva tenker du om filming og  
strømming i din idrettsaktivitet?**  
Medlemsundersøkelse ungdom  
13 til og med 18 år.